

| | | | |
|------|---|------|---|
| A63F | カードゲーム、盤上ゲーム、ルーレットゲーム；小遊技動体を用いる室内用ゲーム；ビデオゲーム；他に分類されないゲーム [5] | | |
| 1/00 | カード・ゲーム（２次元以上の表示ができるディスプレイを用いた電子ゲームに関するものA 6 3 F 1 3 / 0 0）[1, 7] | 7/04 | ・小容器内で振回しまたは転動するボールを用いるもの |
| 1/02 | ・カード；特殊形状のカード（カード印刷方法B 4 1 K, B 4 1 M） | 7/06 | ・戸外ボールゲームの模擬ゲーム、例．ホッケー（人体の体力に有益なものA 6 3 B 6 7 / 0 0） |
| 1/04 | ・他のゲームと組み合わされたカードゲーム | 7/07 | ・小遊技体が遊技面に常に接触しているものまたは常に保持されているもの、例．エアークッションを用いるもの [3] |
| 1/06 | ・カードゲームの付属物 | 7/20 | ・小遊技体が空中に発射されるもの [3] |
| 1/08 | ・カード押え | 7/22 | ・付属具；細部 [3] |
| 1/10 | ・カード保持具 | 7/24 | ・小遊技体の発射または押出しを遊技者が操作する装置（卓上玉ころがし、小型ボーリングまたはボーリングゲームに関するこれらの装置、A 6 3 D 3 / 0 2, バグティルまたは玉突きに関するものA 6 3 D 1 3 / 0 0, A 6 3 D 1 5 / 0 0）[3] |
| 1/12 | ・カード切り具 | 7/26 | ・電氣的または磁氣的なもの [3] |
| 1/14 | ・カード配り具 | 7/28 | ・重力を用いたもの [3] |
| 1/16 | ・カード配り人を指示する装置 | 7/30 | ・障害物；標的；得点装置または玉受け装置；遊技体で作動される感知器、例．スイッチ；傾斜指示計 [3] |
| 1/18 | ・得点の計算器及び記録装置；指示装置（A 6 3 F 1 / 1 6 が優先；時間試験器機G 0 7 C） | 7/32 | ・得点表示装置 [3] |
| 3/00 | 盤上ゲーム；富くじゲーム（遊戯者の動作によって動かされた形象に特徴のある、競争ゲーム、交通ゲーム、または障害物ゲームA 6 3 F 9 / 1 4；２次元以上の表示ができるディスプレイを用いた電子ゲームに関するものA 6 3 F 1 3 / 0 0）[1, 7] | 7/34 | ・小遊技体を取扱う他の装置、例．賞球の返還装置 [3] |
| 3/02 | ・チェス；類似する盤上ゲーム | 7/36 | ・A 6 3 F 7 / 2 4 ~ A 6 3 F 7 / 3 4 に含まれないゲーム器の構成物、例．枠、ゲーム盤、案内レール [3] |
| 3/04 | ・地理的または同様のゲーム | 7/38 | ・遊技中揺動自在な遊技面盤 [3] |
| 3/06 | ・数合せカードゲームまたはビンゴゲーム；このようなゲームを検査、照合するためのシステム、装置または器具 [5] | 7/40 | ・ボールまたは他の遊技動体、例．ピンボール、円盤 [3] |
| 3/08 | ・相当大人数によって行える富くじゲーム | 9/00 | 他に分類されないゲーム（２次元以上の表示ができるディスプレイを用いた電子ゲームに関するものA 6 3 F 1 3 / 0 0）[2 0 0 6 . 0 1] |
| 5/00 | ルーレットゲーム（２次元以上の表示ができるディスプレイを用いた電子ゲームに関するものA 6 3 F 1 3 / 0 0）[1, 7] | 9/02 | ・射出または投てきゲーム（スポーツ用、あるいはレクリエーション用の投てき用具A 6 3 B 6 5 / 0 0；発射または投石器玩具それ自体A 6 3 H 3 3 / 1 8；標的、射撃場、弾丸受けF 4 1 J）[2 0 0 6 . 0 1] |
| 5/02 | ・ルーレット状のボールゲーム | 9/04 | ・さいころ（さいころ表示をするこまA 6 3 F 5 / 0 4）；さいころ容器；機械的なさいころ投出装置 [2 0 0 6 . 0 1] |
| 5/04 | ・ディスクルーレット；ダイヤルルーレット；指回し小こま；さいころ表示をするこま | 9/06 | ・ひとり遊びトランプ；その他のひとり遊びゲーム（小容器内で振り回すボールゲームA 6 3 F 7 / 0 4）[2 0 0 6 . 0 1] |
| 7/00 | 小遊技動体たとえば、ボール、円盤、ブロックを用いる室内用ゲーム（盤上ゲーム、富くじゲームA 6 3 F 3 / 0 0；ルーレットゲームA 6 3 F 5 / 0 0；２次元以上の表示ができるディスプレイを用いた電子ゲームに関するものA 6 3 F 1 3 / 0 0；小型ボーリングゲームA 6 3 D 3 / 0 0, パグティルまたはそれに類似するゲームA 6 3 D 1 3 / 0 0, 玉突き, ポケット玉突きA 6 3 D 1 5 / 0 0）[1, 7] | 9/08 | ・互に関連して移動できる要素片を有するパズル [2 0 0 6 . 0 1] |
| 7/02 | ・落下する小遊技体または斜面上をころがる小遊技体を用いるもの、例．ピンボールゲーム | 9/10 | ・平面的嵌め合せ絵 [2 0 0 6 . 0 1] |
| | | 9/12 | ・立体的嵌め合せ絵 [2 0 0 6 . 0 1] |
| | | 9/14 | ・遊戯者の動作によって動かされ形象に特徴のある、競争ゲーム、交通ゲーム、ま |

| | | | |
|--|--|--------|--|
| | たは障害物ゲーム（さいころを用いるゲームA 6 3 F 3 / 0 0）[2 0 0 6 . 0 1] | | の, 例. マイクロフォンを使うもの [2 0 1 4 . 0 1] |
| 9/16 | ・回転こまゲーム [2 0 0 6 . 0 1] | 13/216 | ・・・・地理情報を使うもの, 例. GPSを使用して測定したゲーム装置またはプレイヤーの位置を用いるもの [2 0 1 4 . 0 1] |
| 9/18 | ・解答つき質問ゲーム [2 0 0 6 . 0 1] | | |
| 9/20 | ・ドミノゲームまたはそれに類似するゲーム; 麻雀ゲーム [2 0 0 6 . 0 1] | | |
| 9/24 | ・他に分類されない電子回路を用いるゲーム [2 0 0 6 . 0 1] | 13/217 | ・・・・環境に関連した情報を使うもの, すなわち, プレイヤー以外により生成された情報を使うもの, 例. 周囲の温度又は湿度 [2 0 1 4 . 0 1] |
| 9/26 | ・バランスをとるゲーム, すなわち, もののバランスをとったり, または, くずしたりするゲーム [2 0 0 6 . 0 1] | 13/218 | ・・・・圧力センサーを使うもの, 例. プレイヤーから加えられる圧力に比例した信号の生成 [2 0 1 4 . 0 1] |
| 9/28 | ・倒れる要素を有する連鎖反応ゲーム, そのための分配, または配置装置 [2 0 0 6 . 0 1] | 13/219 | ・・・・ディスプレイ上の特定の領域に照準を合わせるもの, 例. 光線銃 [2 0 1 4 . 0 1] |
| 9/30 | ・対象物をひっかける, または閉じこめる捕獲ゲーム, 例. 釣りゲーム [2 0 0 6 . 0 1] | 13/22 | ・・・・設定操作, 例. キャリブレーション, キーの設定またはボタンの割当て [2 0 1 4 . 0 1] |
| 9/32 | ・長い棒の束を使うゲーム, 例. ピックアップスティックス (A 6 3 F 9 / 3 0 が優先) [2 0 0 6 . 0 1] | 13/23 | ・・・・ゲーム装置との接続, 例. ゲームコントローラとコンソール間の特殊なインターフェイス [2 0 1 4 . 0 1] |
| 9/34 | ・グループA 6 3 F 9 / 0 0の他のサブグループに分類されない, 磁石で動く, または保持する小片を使うゲーム [2 0 0 6 . 0 1] | 13/235 | ・・・・無線接続を使うもの, 例. 赤外線またはピコネット [2 0 1 4 . 0 1] |
| 11/00 | 一般的な用途のあるゲーム付属品 [7] | 13/24 | ・・・・入力装置の構造上の細部, 例. 取り外し可能なジョイスティックを有するコントローラ [2 0 1 4 . 0 1] |
| 注 | | 13/245 | ・・・・特定の種類のゲームに特に適合したもの, 例. ステアリングホイール [2 0 1 4 . 0 1] |
| 特定の種類のゲームだけに特に適用されるゲーム付属品は, その特定のゲームが分類されているグループ1 / 0 0 ~ 9 / 0 0のいずれかに分類される。[7] | | 13/25 | ・ビデオゲーム装置用の出力装置 [2 0 1 4 . 0 1] |
| 13/00 | ビデオゲーム, すなわち2次元以上の表示ができるディスプレイを用いた電子ゲーム [7, 2 0 1 4 . 0 1] | 13/26 | ・・・・少なくとも1つの追加のディスプレイ装置を含むもの, 例. ゲームコントローラに設けられたものまたはゲームブースの外に設けられたもの [2 0 1 4 . 0 1] |
| 13/20 | ・ビデオゲーム装置用の入力装置 [2 0 1 4 . 0 1] | 13/27 | ・・・・公共の会場の大型ディスプレイに特徴があるもの, 例. 映画館, スタジアムまたはゲームセンター [2 0 1 4 . 0 1] |
| 13/21 | ・・・・そのセンサー, 目的または型式に特徴があるもの [2 0 1 4 . 0 1] | 13/28 | ・・・・周囲の状態に影響を与えるためにゲーム装置から制御信号を受け取るもの, 例. プレイヤーの座席を振動させるもの, 匂い放出装置を起動するものまたは温度または光に影響を与えるもの (ゲームの進行に基づく出力信号の制御A 6 3 F 1 3 / 5 0) [2 0 1 4 . 0 1] |
| 13/211 | ・・・・慣性センサーを使うもの, 例. 加速度計またはジャイロ스코ープ [2 0 1 4 . 0 1] | 13/285 | ・・・・入力装置に触覚フィードバック信号を生成するもの, 例. フォースフィードバック [2 0 1 4 . 0 1] |
| 13/212 | ・・・・プレイヤーが着用するセンサーを使うもの, 例. 脈拍または脚の動きを測定するもの [2 0 1 4 . 0 1] | 13/30 | ・ゲームサーバとゲーム装置の相互接続; ゲーム装置間の相互接続; ゲームサーバ間の相互接続 [2 0 1 4 . 0 1] |
| 13/213 | ・・・・光検知手段からなるもの, 例. カメラ, フォトダイオードまたは赤外線セル (A 6 3 F 1 3 / 2 1 9, A 6 3 F 1 3 / 6 5 5 が優先) [2 0 1 4 . 0 1] | 13/31 | ・・・・ビデオゲーム特有のコミュニケーション |
| 13/214 | ・・・・表面上の接触位置を検知するもの, 例. 床マットまたはタッチパッド [2 0 1 4 . 0 1] | | |
| 13/2145 | ・・・・表面がディスプレイ装置でもあるもの, 例. タッチスクリーン [2 0 1 4 . 0 1] | | |
| 13/215 | ・・・・音響信号を検知する手段からなるもの | | |

- ン様態, 例. 近くにある携帯ゲーム装置間のもの [2014. 01]
- 13/32 • ローカルエリアネットワーク [LAN] を用いるもの [2014. 01]
- 13/323 • ハードウェアの特徴が異なるゲーム装置間のもの, 例. 据置型ゲーム機またはアーケード機に接続可能な携帯ゲーム装置 [2014. 01]
- 13/327 • 無線ネットワークを用いるもの, 例. W i e F i (登録商標) またはピコネット [2014. 01]
- 13/33 • ワイドエリアネットワーク [WAN] を用いるもの [2014. 01]
- 13/332 • 無線ネットワークを用いるもの, 例. 携帯電話ネットワーク [2014. 01]
- 13/335 • インターネットを用いるもの [2014. 01]
- 13/338 • テレビジョンネットワークを用いるもの [2014. 01]
- 13/34 • ピア・ツー・ピア接続を用いるもの [2014. 01]
- 13/35 • ゲームサーバの細部 [2014. 01]
- 13/352 • 特殊なゲームサーバ装置に関するもの, 例. 国別サーバまたはゲーム空間の区画を管理する複数のサーバに接続される地域サーバ [2014. 01]
- 13/355 • 処理能力に制限のあるクライアントに代わって処理を行うためのもの, 例. サーバがゲームシーンをエンコードされた動画ストリームに変換して携帯電話または能力の低いクライアントへ送信するもの [2014. 01]
- 13/358 • ネットワークまたはサーバの負荷にゲームの進行を適合させるもの, 例. クライアント間の接続速度によるレイテンシーを減少させるもの [2014. 01]
- 13/40 • ビデオゲーム装置の入力制御信号の処理, 例. プレイヤーにより生成された信号または環境に由来する信号 [2014. 01]
- 13/42 • 入力信号をゲームコマンドに対応付けることによるもの, 例. タッチスクリーン上のスタイラスから仮想車両のステアリング角への変換の対応付け [2014. 01]
- 13/422 • プレイヤーをアシストすることを目的として自動的に行われるもの, 例. ドライビングゲームの自動ブレーキ [2014. 01]
- 13/424 • 音響入力信号に関するもの, 例. ピッチまたはリズムの抽出結果を使うものまたは音声認識を使うもの [2014. 01]
- 13/426 • スクリーン上の位置情報に関するもの, 例. プレイヤーが光線銃で照準を合わせた1つのエリアのスクリーン座標 [2014. 01]
- 13/428 • モーション入力信号または位置入力信号に関するもの, 例. 加速度計またはジャイロ스코ープにより検出されるコントローラの回転またはプレイヤーの腕の動きを表す信号 [2014. 01]
- 13/44 • 操作のタイミングに関するもの, 例. 時間内に行動を実行するもの [2014. 01]
- 13/45 • ビデオゲームの進行制御 [2014. 01]
- 13/46 • ゲームスコアの演算 [2014. 01]
- 13/47 • 分岐に関するもの, 例. 所与の時点で複数のストーリーの中からひとつを選択するもの [2014. 01]
- 13/48 • ゲームの開始, 例. ゲーム装置の起動またはマルチプレイヤーセッションに他のプレイヤーが参加するのを待つこと [2014. 01]
- 13/49 • ゲームの状態の保存; ゲームの中断または終了 [2014. 01]
- 13/493 • ゲームの再開, 例. 休止, 機能障害または停電の後 [2014. 01]
- 13/497 • 以前のゲーム動作の部分的または全体的なリプレイ [2014. 01]
- 13/50 • ゲームの進行に基づく出力信号の制御 [2014. 01]
- 13/52 • ゲームシーンの表示様態に関するもの [2014. 01]
- 13/525 • 仮想カメラのパラメータを変化させるもの [2014. 01]
- 13/5252 • 同時にまたは連続的に2以上の仮想カメラを使うもの, 例. キャラクターが部屋を変更したときまたはドライビングゲームでリアミラーの視界を表示するときに固定仮想カメラ間の切り替えを自動的に行うもの [2014. 01]
- 13/5255 • プレイヤーからの指示に従うもの, 例. プレイヤーキャラクターの周りでカメラを回転させるために第2のジョイスティックを用いるもの [2014. 01]
- 13/5258 • ゲームオブジェクトまたはゲームキャラクターを視野の中に含むように動的に仮想カメラの位置を適合させるもの, 例. キャラクターまたはボールの追跡 [2014. 01]
- 13/53 • ゲームシーンに対して追加される視覚情報に関するもの, 例. ヘッドアップディスプレイ [HUD] に重畳表示を行うものまたはシューティングゲームでレー

- ザーサイトを表示するもの [2014. 01]
- 13/533 ・・・・プレイヤーに入力を促すためのもの、例. ゲームメニュー [2014. 01]
- 13/537 ・・・・インジケーターの使用, 例. 画面上でゲームキャラクターの状態を示すもの [2014. 01]
- 13/5372 ・・・・ゲームシーンの中のキャラクター, オブジェクトまたは場所にタグを付けるもの, 例. プレイヤーにより操作されるキャラクターの下に円を表示するもの [2014. 01]
- 13/5375 ・・・・画像またはテキストにより行動を提案するもの, 例. ドライビングゲームで曲がり角を示す矢印を表示するもの [2014. 01]
- 13/5378 ・・・・平面図を追加的に表示するもの, 例. レーダー画面またはマップ (同時に2以上の仮想カメラを使うもの A 6 3 F 1 3 / 5 2 5 2) [2014. 01]
- 13/54 ・・・・音響信号に関するもの, 例. ドライビングゲームで回転数に依存するエンジン音を模擬するものまたは仮想的な壁での反響を模擬するもの [2014. 01]
- 13/55 ・ゲームの進行に基づくゲームキャラクターまたはゲームオブジェクトの制御 [2014. 01]
- 13/56 ・・・・他のゲームキャラクター, ゲームオブジェクトまたはゲームシーンの要素との関係によりゲームキャラクターの動きを演算すること, 例. 仮想的な兵士の集団の振る舞いをシミュレートするためのものまたは行き先をみつけるためのもの [2014. 01]
- 13/57 ・・・・ゲームの世界での物体の特性, 振る舞いまたは動きをシミュレートするもの, 例. カーレースゲームでタイヤの負荷を演算するもの (A 6 3 F 1 3 / 5 6 が優先) [2014. 01]
- 13/573 ・・・・ゲームオブジェクトの軌道を使うもの, 例. 打撃点に応じたゴルフボールの軌道 [2014. 01]
- 13/577 ・・・・ゲームキャラクター間またはゲームオブジェクト間の衝突判定を使うもの, 例. バーチャルレーシングカー同士の衝突を回避するもの [2014. 01]
- 13/58 ・・・・ゲームキャラクターの状態の計算, 例. スタミナ, 強さ, モチベーションまたは体力 [2014. 01]
- 13/60 ・ゲームプログラムの実行前または実行中にゲームコンテンツを生成または修正するもの, 例. ゲーム開発に特に適したオーサリングツールまたはゲームと統合されたレベルエディター [2014. 01]
- 13/61 ・・・・広告情報を使うもの [2014. 01]
- 13/63 ・・・・プレイヤーによるもの, 例. レベルエディターを使用して作るもの [2014. 01]
- 13/65 ・・・・現実世界のデータを用いてゲーム装置又はサーバによって自動的に行われるもの, 例. 現実のレース競技における測定データ [2014. 01]
- 13/655 ・・・・写真の取り込みによるもの, 例. プレイヤーの写真 [2014. 01]
- 13/67 ・・・・プレイヤーの行動から学習することにより順応するもの, 例. スキルレベルの調節または成功した戦闘履歴を再利用するために格納するもの [2014. 01]
- 13/69 ・・・・特定のゲーム要素を有効にするかまたはアップデートするもの, 例. 隠し要素, アイテム, レベルまたはバージョンを解除するもの [2014. 01]
- 13/70 ・ゲームセキュリティまたはゲーム管理状態 [2014. 01]
- 13/71 ・・・・ゲーム装置およびゲームサーバの間で安全な通信を使うもの, 例. ゲームデータの暗号化またはプレイヤーの認証 [2014. 01]
- 13/73 ・・・・ゲームプログラムまたはゲーム装置の認証, 例. 記憶媒体の真偽をチェックするもの [2014. 01]
- 13/75 ・・・・ルールを実行するもの, 例. ファウルプレイの検出または不正プレイヤーのリストの生成 [2014. 01]
- 13/77 ・・・・ゲーム装置またはゲームサーバのデータに関するもの, 例. 設定データ, ソフトウェアのバージョンまたはメモリの量 [2014. 01]
- 13/79 ・・・・プレイヤー関連のデータに関するもの, 例. 識別情報, アカウント, 嗜好またはプレイ履歴 [2014. 01]
- 13/792 ・・・・支払いを目的とするもの, 例. 月額課金 [2014. 01]
- 13/795 ・・・・他のプレイヤーを見つけるためのもの; チームを作るためのもの; 友達リストを提供するもの [2014. 01]
- 13/798 ・・・・スキルを評価するものまたはプレイヤーをランク付けるもの, 例. 殿堂を作るもの (ゲームスコアの演算: A 6 3 F 1 3 / 4 6) [2014. 01]
- 13/80 ・特定の種類のゲームまたはゲームモードを実行するのに特に適合したもの [2014. 01]
- 13/803 ・・・・乗り物の運転, 例. 自動車, 飛行機, 船, ロボットまたは戦車 [2014. 01]

- 13/807 ・・表面を滑空または滑走するもの、例、スキー、スケートまたはボードを使うもの [2 0 1 4. 0 1]
- 13/812 ・・球技、例、サッカーまたは野球 [2 0 1 4. 0 1]
- 13/814 ・・音楽の演奏、例、楽譜に追従するプレイヤーの技術を評価するもの [2 0 1 4. 0 1]
- 13/816 ・・運動競技、例、陸上競技 [2 0 1 4. 0 1]
- 13/818 ・・釣り [2 0 1 4. 0 1]
- 13/822 ・・ストラテジーゲーム；ロールプレイングゲーム（A 6 3 F 1 3／8 2 5，A 6 3 F 1 3／8 2 8が優先）[2 0 1 4. 0 1]
- 13/825 ・・仮想キャラクターの育成 [2 0 1 4. 0 1]
- 13/828 ・・仮想のスポーツチームの運営 [2 0 1 4. 0 1]
- 13/833 ・・格闘技、例、武術大会（A 6 3 F 1 3／8 3 7が優先）[2 0 1 4. 0 1]
- 13/837 ・・標的射撃 [2 0 1 4. 0 1]
- 13/843 ・・ひとつのゲーム装置に2人以上のプレイヤーが同時に関わるもの、例、各プレイヤーのために、複数のコントローラまたはゲームデータにおける特殊な視界の使用を必要とするもの [2 0 1 4. 0 1]
- 13/847 ・・協力プレイ、例、共通の目的を達成するために数人のプレイヤーが協調的な行動をとることを必要とするもの [2 0 1 4. 0 1]
- 13/85 ・プレイヤーへの付加的なサービスの提供 [2 0 1 4. 0 1]
- 13/86 ・・他のプレイヤーがプレイするゲームの観戦 [2 0 1 4. 0 1]
- 13/87 ・・ゲームのプレイ中に他のプレイヤーとコミュニケーションを行うもの、例、電子メールまたはチャットによるもの [2 0 1 4. 0 1]
- 13/88 ・・メインゲームがロードされている間にミニゲームを独立して実行するもの [2 0 1 4. 0 1]
- 13/90 ・・A 6 3 F 1 3／2 0またはA 6 3 F 1 3／2 5に含まれないビデオゲーム装置の構造上の細部または仕組み、例、ケース、配線、接続またはキャビネット [2 0 1 4. 0 1]
- 13/92 ・・ゲーム中に手で保持されることに特に適合したビデオゲーム装置 [2 0 1 4. 0 1]
- 13/95 ・・ゲームの情報を記録するのに特に適合した記憶媒体、例、ビデオゲームのカートリッジ [2 0 1 4. 0 1]
- 13/98 ・・付属品、すなわち、取り外し可能でビデオゲーム装置を使用するためにオプションで取り付けられるもの、例、ゲームコントローラ用のグリップサポート [2 0 1 4. 0 1]